

CGB  
03

対戦型 DMG-HHJ  
1人でも遊べます



©1990 CAPCOM ALL RIGHTS RESERVED.

とりあかせつめいしよ  
ゲームボーイ専用カートリッジ取扱説明書

# あいさつ

この度はカブコンゲームボーイ専用カートリッジ“ハテナ?の大冒険”をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用の前に取り扱い方、使用上の注意等、この取扱説明書をよくお読み頂き、正しい使用方法で愛用ください。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

## もくじ

●ストーリー	1
●コントローラーの操作方法	2
●プレイヤーの操作方法	3
●ゲームのはじめ方、モード説明	4
●マップをえらぶ	6
●ボールについて	8
●ボール画面	10
●ライフと宿屋	12
●ボス対決	14
●ゲームの流れ	16
●マスに止まるとこんな効果が	20
●アイテム	22
●各マップの特徴	24
●このゲームの遊び方	30
●コンティニュー	31

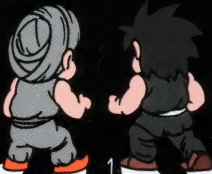


## ストーリー

“知識”と“カ”の国、カプコン王国の平和が、謎の敵「クイズマスター」によって崩された。原因は、カプコン王国の“知識”の結晶である6つの水晶をクイズマスターにうばわれたからだ。

クイズマスターは、自らつくったクイズワールドに身を隠して、影から6つのクイズワールドを操っている。

君は主人公の“ハテナ”となり、6つの水晶を取り戻し、クイズマスターを倒すことができるか!?



# コントローラーの操作方法

+ キー

プレイヤーの移動、  
カーソルの移動

クイズで答えの選択に使用  
ボールの選択

Ⓐ ボタン

クイズで答えの決定に使用  
ゲームの進行

Ⓑ ボタン

使用しません

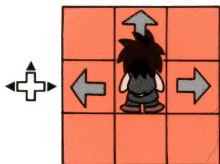
START ボタン

ゲームを始めるのに使用  
マップを見る(1人用モードのみ)

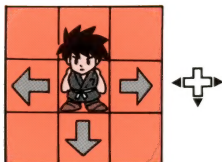
SELECT ボタン

モードセレクトに使用

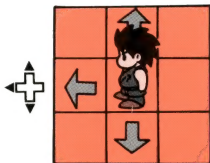
# プレイヤーの操作方法



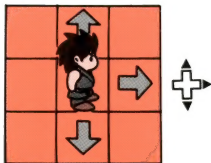
プレイヤー<sup>うしむ</sup>後ろ向き



プレイヤー<sup>しょうめん</sup>正面



プレイヤー<sup>ひだりむ</sup>左向き



プレイヤー<sup>みぎむ</sup>右向き

※プレイヤーはバックすることができません。

かた

# ゲームのはじめ方



デモが<sup>お</sup>終わるとタイトル<sup>が</sup>画面<sup>めん</sup>が表示<sup>ひょうじ</sup>されます。



ひとりよう <sup>あそ</sup> <sup>とき</sup>  
1人用モードで遊ぶ時

セレクトボタン<sup>また</sup>又は<sup>+</sup>キーで1PLAYER<sup>えら</sup>を選び、スタートボタン<sup>お</sup>を押してください。

VS



たいせんよう <sup>あそ</sup> <sup>とき</sup>  
対戦用モードで遊ぶ時

セレクトボタン<sup>また</sup>又は<sup>+</sup>キーで2PLAYERS<sup>えら</sup>を選び、スタートボタン<sup>お</sup>を押してください。

# モードの説明

ひとりよう

## 1人用モード

- しゅじんこう主人公はハテナです。
- かく各マップの<sub>おお</sub>大ボスを<sub>たお</sub>倒すとマップクリアとなります。



ライフがなくなると

ゲームオーバーです

たいせん

## 対戦モード

1Pがハテナ、2Pがサテナになります。

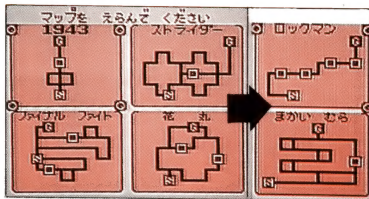
さき先に<sub>お</sub>大ボスを<sub>たお</sub>倒した方<sub>ほう</sub>  
かが勝ちになります



ゲームオーバーはありません。

※ たいせん対戦モードには  
つうしん通信ケーブルが<sub>ひつよう</sub>必要です!

# マップをえらぶ



▲マップ<sup>せんたく が めん</sup>選択画面

## (マップの<sup>えら</sup><sup>かた</sup>選び方)

＋キーの<sup>さゆう</sup>左右でマップ<sup>せんたく が めん</sup>選択画面をスクロールさせます。

好きなマップにカーソルを<sup>あ</sup>合わせⒶボタン<sup>また</sup>又はスタートボタン<sup>お</sup>を押します。



ひとりよう

ばあい

## 1人用モードの場合

ひようじ 表示された6つのマップから<sup>せんたく</sup>選択し、プレイします。

6つのマップを<sup>すべ</sup>全てクリアすると<sup>かく</sup>隠された7つ<sup>め</sup>目のマップが<sup>あらわ</sup>現れ、クイズマスター<sup>ちようせん</sup>に挑戦することができます。

たいせん

ばあい

## 対戦モードの場合

ひようじ 表示された6つのマップから<sup>す</sup>好きなマップを<sup>せんたく</sup>選択し<sup>きそ</sup>競います。

※7つ<sup>め</sup>目のマップはありません。

# ボールについて

ボールには①、②、③、⑥の4つがあり、ボールの数字は、クイズに正解したときに、マップ上で移動できるコマ数を示します。



# ボール対決例

1 P

2 P



VS



1 Pが  
1コマすすみます



クイズ



せい かい  
正解

ふ せい かい  
不正解

1 P

2 P



VS



2 Pが  
2コマすすみ



クイズ



ふ せい かい  
不正解

せい かい  
正解

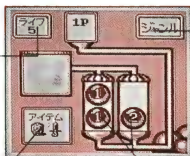
1 Pが  
2コマもどります。

# ボール画面とボール説明

ひとりよう

## 1人用モード

プレイヤーの  
ライフ



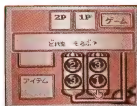
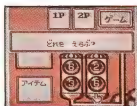
つぎ  
次の問題の  
ジャンルです

もっている  
アイテム

つぎ  
次に出せる  
ボール

たいせん

## 対戦モード



※<sup>つか</sup>使えるボールは下の列の2コのうち、<sup>どちら</sup>どちらか1つです。

カーソルでえらんで、Aボタンで<sup>つか</sup>使えます。

上の列のボールは、下のボールを出すと<sup>おち</sup>落ちてきて、使えるようになります/



# ライフについて(1人用モードのみ)<sup>ひとりよう</sup>

○プレイヤーはゲームスタート<sup>じ</sup>時にライフを6コ<sup>も</sup>持っています。

クイズに正解<sup>せいかい</sup>もしくはタイムアウトになると、1問<sup>い</sup>につき、ライフが1コ減ります。

(注意)ボス対決<sup>たいけつ</sup>では、1問<sup>もん</sup>につき2コずつ減<sup>へ</sup>っていきます。

◆ライフは、得点<sup>とくてん</sup>1000点<sup>てん</sup>ごとに1コずつ回復<sup>かいふく</sup>します。

ライフの上限<sup>じょうげん</sup>は8コまでで、それ以上<sup>いじょう</sup>は増え<sup>ふ</sup>ません。

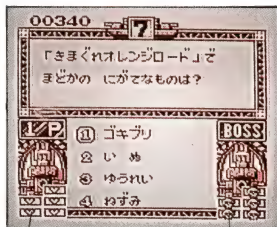
やど や

## 宿屋について

- 宿屋は1人用モードのみに登場し、止まるとライフが6まで回復します。
- ライフが6以上のときはそれ以上にはなりません。
- 宿屋は一度止まると消えてなくなります。
- ※対戦モードでは、宿屋は登場しません。



ちゆう おお だ こた  
中ボス、大ボスの出すクイズに答えよう！



ぶ き ぼう く  
武器や防具  
を拾ってから  
しょうぶ しょうぶ ゆうり  
勝負すると有利！

プレイヤーのライフ

ボスのライフ

ひとりよう  
1人用モードでは、ボス対決は、どちらかの  
ライフがなくなるまで続きます。

ボスに負けるとゲームオーバーに！！



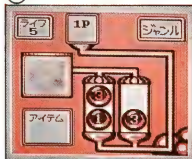
対戦モードでは、ボスのマスに止まったプレイヤーだけがクイズを解きます。  
※もう一方のプレイヤーは、クイズに答えることができません、決着が着くまで待ちます。

対戦モードでは、ボスに負けてもゲームオーバーにはなりませんが、そのかわりに

5コマ戻されます!

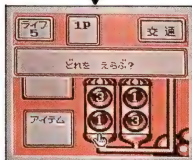
# ゲームの流れ(1人用モード)

①



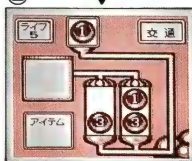
A ボタンでボールを  
補充します。

ジャンル表示

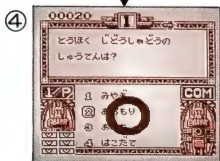
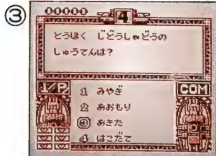


ここでスタートボタンを  
押すと、マップが  
見えるよ！

②



＋キーでカーソルを  
左右に動かし、  
A ボタンで  
ボールを出します。



✚キーを<sup>じょうげ</sup>上下させて  
<sup>こた</sup>答えをえらび、  
<sup>けつてい</sup>Aボタンで決定します。

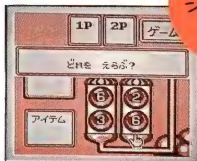


<sup>せいかい</sup>正解すると、  
<sup>すうじ</sup>ボールの数字だけ、  
<sup>じょうす</sup>マップ上を進めます。

# なが たい せん ゲームの流れ(対戦モード)

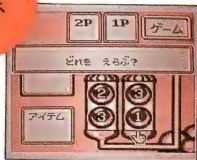
①

1P



ジャンル  
ひょうじ  
表示

2P



②



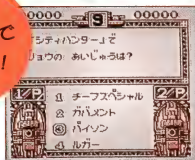
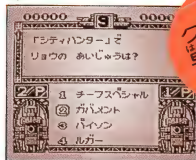
ボールを  
えら  
選んで  
だ  
出す



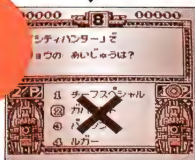
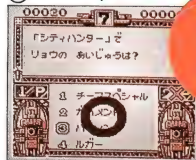
③

1P

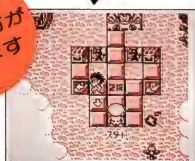
2P



④



⑤



と

こう か

# マスに止まるとこんな効果が!



<sup>たく</sup>2 折のマス / このマスに止まっている間、<sup>あいだ</sup>クイズが2 折<sup>たく</sup>になります。



クツのマス / このマスに止まってクイズに正解<sup>せいがい</sup>すると、出したボール<sup>だ</sup>の数の2 倍<sup>ばい</sup>進めます。



カメのマス / ポールが全<sup>すべ</sup>て①になります。



矢印<sup>やじりし</sup>のマス / 矢印<sup>やじりし</sup>の方向<sup>ほうこう</sup>に向き<sup>む</sup>を変<sup>か</sup>えて1 コマ<sup>す</sup>だけ進みます。



山賊<sup>さんぞく</sup>のマス / 持っているアイテム<sup>も</sup>が全<sup>ぜん</sup>部<sup>ぶ</sup>なくなります。



たからばこ

宝箱のマス / アイテムが手に入ります。



ぎやくてん

逆転のマス

たいせん

対戦モードの場合、1Pと  
2Pの位置が入れかわりま  
す。

このマスに  
止まれば  
1発逆転も！

※ 1人用モードの  
ときは止まっても  
何も起こりません。



ウサギと  
カメのマス

このマスに止まったプレイ  
ヤーのボールが全て③にな  
ります。

たいせん

対戦モードの場合は、止ま  
ったプレイヤーのボールは  
全て③になり、もう一方の  
プレイヤーのボールが全て  
①になります。

相手の足を  
封じろ！

# アイテム

◎アイテムには、武器や防具のようにボス対決のときに有利になるものや、カギやダイヤのようにマップクリアに必要なものもあります。



たん けん  
短 剣

てき あた  
敵に3ダメージを与えることができる。



せいかい もん め ゆうこう  
正解の1問目のみ有効

ちりよく けん  
知力の剣

てき あた ばい  
敵に与えるダメージが2倍になる。



かわ たて  
皮の盾

てき こうげき かい ふせ  
敵の攻撃を1回だけ防ぐことができる。



ちりよく たて  
知力の盾

てき う ぶん  
敵から受けるダメージを2分の1にしてくれる。





<sup>もん</sup>門の<sup>もん</sup>カギ / <sup>あ</sup>門を開けることができます。



<sup>ダイヤ</sup>ダイヤ / <sup>あつ</sup>2コ集めて<sup>しょうにん</sup>商人に<sup>わた</sup>渡すと、  
<sup>とお</sup>通してもらえます。

- アイテムは、1度<sup>ど</sup>使うとなくなります。
- アイテムは、3コ以上<sup>いじょう</sup>持つことができません。
- 剣<sup>けん</sup>と盾<sup>たて</sup>は1コずつしか持つことができません。すでに剣<sup>けん</sup>を持っているとき<sup>とき</sup>剣<sup>けん</sup>をもう1つ<sup>ひとつ</sup>取ると、前<sup>まえ</sup>に持っ<sup>も</sup>ていた<sup>いた</sup>剣<sup>けん</sup>はなくなります。

かい

とく ちよう

とう じよう

# 各マップの特徴と登場キャラクター

## 1943ワールド

き ほんてき

基本的なマップ。

マップの両端にある宝箱の中には、ボス対決のときに役立つ武器が入っている。後半の“カメのマス”に注意しよう！武器や防具はボスと戦うとなくなるよ！



## ストライダーワールド

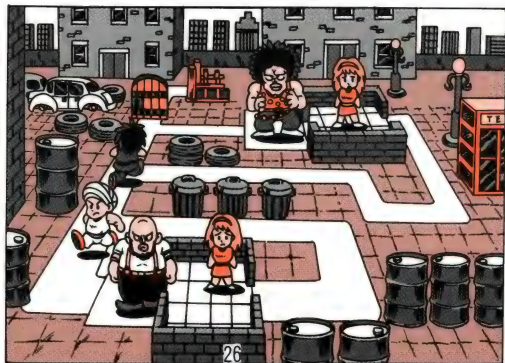
ゴール<sup>まえ</sup>前には、欲<sup>よく</sup>ばりな商人<sup>しょうにん</sup>が立<sup>た</sup>っ  
て、ダイヤを2コ探<sup>さが</sup>し出<sup>だ</sup>して渡<sup>わた</sup>さな  
いと通<sup>とお</sup>してくれないぞ！



## ファイナル・ファイトワールド

てき とら ひとじち すく だ たす  
敵に捕われた人質を救い出すと、助け  
たお礼に、ゴールへと通じるカギをく  
れる。

このマップにはライフを回復してくれ  
る宿屋(1Pモードのみ)があるよ！

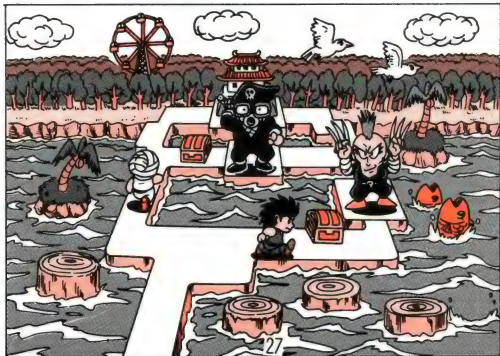


はなまる

# 花丸ワールド

とうたつ  
ゴールへ到達するために、どういうコースをとるかがポイント。

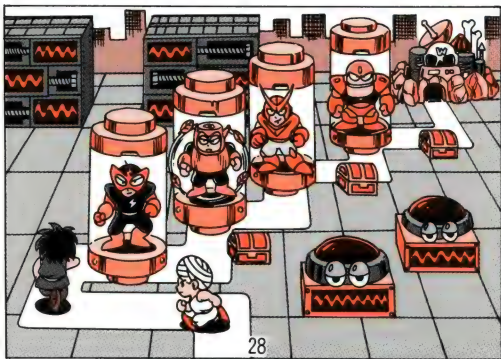
やじるし おお  
矢印のマスが多いので、③のボールを  
たいせつ  
いかにキープするかが大切！



# ロックマンワールド

ちゆう つぎつぎ あらわ とく い  
中ボスが次々と現れ、得意のジャンル  
の問題を出してくる。

やど や ぜったいと  
宿屋 (1Pモードのみ) には、絶対泊まろう!



ま かいむら  
魔界村ワールド

ゴールへ行くまでに、4つ門があり、  
ココをとお通ると、かなりちかみち近道できる。

たいせん対戦モードでは、シールダーとしょうぶ勝負し  
てみるのもいいかも!?



# このゲームの楽しみ方<sup>たの</sup><sup>かた</sup>

ひとりよう

## 1人用モード

得意なマップと苦手なマップを交互にプレイ  
していくと、ゲームオーバーになりにくいよ！  
宿屋にいつ泊まるかがポイント！

たいせん

## 対戦モード

- ウサギとカメのマスや逆転のマスをう  
まく使って相手を蹴落とそう！
- 武器などのアイテムをうまく使え！
- クイズで高得点をねらうには、できるだけ  
早く答えることが大切だよ！  
(タイムが10のときに正解を出すと)  
200点もらえる！



# コンティニュー

?つづける  
さいしょから

ゲームオーバー<sup>がめん</sup>画面<sup>また</sup>のとき、  
カーソルを<sup>+</sup>キー、又はセ  
レクトボタンで操作<sup>そうさ</sup>し、「つ  
づける」を<sup>えら</sup>選ぶとクリアしたマップはそのまま  
まで再スタートできるよ!

※コンティニュー<sup>つか</sup>を使った<sup>ばあい</sup>場合、ライフは4  
になります。

「さいしょから」を<sup>えら</sup>選ぶと、タイトル画面<sup>がめん</sup>にも  
どりゲームをはじめてからやり直<sup>なお</sup>すことができます。



# カプコンゲームボーイラインナップ

CGB  
01



©1990 CAPCOM™

ALL RIGHTS RESERVED.



アクションゲーム

定価3,300円(税込)

こう ひょう はつ ばい ちゅう  
**好評発売中**

CGB  
02



アクションゲーム

定価3,300円  
(税込)



© The Walt Disney Company  
Produced by 1990 CAPCOM CO.,LTD.

# 株式会社 **カ下コソ**®

本 社 大阪市中央区大手通1-4-12 〒540

東京支店 東京都渋谷区広尾1-3-18 〒150

☎03(440)5479

サービス センター 松原市上田 8 丁目 15-12 〒580

## おことわり

商品の企画・生産には万全の注意を払っておりますが、万一誤動作等を起こすような場合がございますがおそれ入りますが、弊社まで御一報ください。

尚、ゲーム内容についてのお問い合わせにはおこたえできませんのでご了承ください。

## 〔使用上の注意〕

1. 長時間ゲームをするときは、健康のため約2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。
2. 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。
3. 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。
4. 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。
5. 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。
6. シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

# CAPCOM

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

ゲームボーイ は任天堂の商標です。